

Game Online “Selamatkan Jakarta”: Analisis Semiotika Pesan Politik Kandidat Gubernur DKI Jakarta Jokowi-Ahok

Online Game “Save Jakarta”: Semiotic Analysis of Political Message of Jakarta Governor Candidate Jokowi-Ahok

Emmy Poentarie

Balai Pengkajian dan Pengembangan Komunikasi dan Informatika Yogyakarta
Jl. Imogiri Barat Km. 5, Telp/Faks. 0274-375253 Yogyakarta
e-mail: emmy_ptr@yahoo.com, No HP 081227177117

Naskah diterima: 28-04-2014, direvisi: 28-05-2014, disetujui: 30-05-2014

Abstrak

Penelitian ini berawal dari munculnya fenomena penggunaan internet untuk kampanye politik pasangan kandidat Gubernur/Wakil Gubernur Joko Widodo/Basuki Tjahaja Purnama pada Pemilu DKI Jakarta 2012-2017 melalui permainan “Selamatkan Jakarta” secara *online*. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis pesan politik yang dikomunikasikan melalui simbol-simbol dalam permainan *online* tersebut dengan menggunakan metode analisis semiotika model Roland Barthes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game online* “Selamatkan Jakarta” membangun mitos serta mengandung ideologi yang dikomunikasikan untuk mempengaruhi pandangan publik terhadap Jokowi sebagai tokoh pembaharu Jakarta, yang dibentuk melalui simbol-simbol yang mengandung pesan-pesan politis. Menokohkan Jokowi: Sebagai pribadi yang dapat dipercaya, bersih dari Kolusi, Korupsi dan Nepotisme (KKN). Sosok pimpinan yang merakyat, memiliki perhatian dan mengayomi semua warga masyarakat. Sebagai pribadi yang komunikatif, mengedepankan pendekatan persuasif.

Kata kunci: *game online*, “Selamatkan Jakarta”, Jokowi.

Abstract

This study started with the emergence of Internet use phenomena in political campaign of Governor and Vice Governor candidate Joko Widodo/Basuki Tjahaja Purnama during Jakarta provincial election in 2012-2017 through the online game of “Save Jakarta”. The purpose of the study is to analyze political message communicated over symbols in the online game using Roland Barthes’ semiotic analysis method. The result shows that the online game of “Save Jakarta” has built certain myths and contain ideology communicated to influence public’s view of Jokowi as a reformer that was built through symbols containing political messages. It features Jokowi as a trusted public figure, free from Collusion, Corruption and Nepotism. A populist figure, caring and protective to all people. As a communicative person, Jokowi prioritizes persuasive approach.

Keywords: *online game*, “Save Jakarta”, Jokowi.

PENDAHULUAN

Kehadiran internet telah mengubah pola komunikasi manusia, tidak terkecuali dalam dunia politik. Media baru itu bukan hanya menjadi semakin penting dalam proses komunikasi politik, tapi sekaligus menjadi indikator bagi keberhasilan seorang tokoh politik dalam upaya mendapatkan dukungan publik. Ilustrasi paling gamblang dari hal ini adalah keberhasilan Obama dalam menggunakan *media online* untuk memenangkan pemilihan presiden Amerika Serikat (AS). Keberhasilan Barack Obama dalam menghimpun dukungan publik bagi kepentingan dana kampanye dengan menggunakan *media online* telah dianggap sebagai prestasi paling fenomenal dalam khasanah politik (Nair dalam Setianto, 2013). Dalam perkembangannya, keberhasilan kampanye Barack Obama melalui medium internet itu ‘mengilhami’ para kandidat politik untuk menggunakan media yang sama demi menggalang dukungan publik, salah satunya adalah kandidat gubernur dan wakil gubernur Jakarta untuk periode 2012-2017, Joko Widodo (Jokowi) dan Basuki Cahaya Purnama (Ahok). Pasangan calon gubernur dan wakil gubernur ini menggunakan *game online* untuk melakukan kampanye politiknya demi memenangkan dukungan rakyat Jakarta. Jokowi-Ahok akhirnya mampu mengalahkan pasangan petahana (*incumbent*) Fauzi Bowo yang berpasangan dengan Nachrowi Ramli.

Dalam *game online* yang diberi judul “Selamatkan Jakarta”, Jokowi-Ahok tidak lagi hanya mengandalkan kampanye di ruang terbuka dalam bentuk orasi yang cenderung monoton dan membosankan, tapi lebih personal, interaktif, dan menyenangkan. Selain itu, karena sifatnya yang interaktif, pesan-pesan politik lebih menyentuh kesadaran khalayak atau masyarakat dibandingkan dengan kampanye satu arah yang selama ini dominan dikerjakan dalam hampir keseluruhan kampanye politik. Meskipun dampak-dampak kampanye melalui

media baru atau *game online* ini perlu dilakukan penelitian lebih lanjut, tapi sifat khas media baru itu dalam proses komunikasi politik layak mendapatkan perhatian lebih. *Pertama*, sebagai salah satu bentuk media baru, kampanye yang dilakukan melalui *game online* “Selamatkan Jakarta” merupakan salah satu bentuk komunikasi yang melibatkan tanda-tanda (*signs*), simbol-simbol (*symbols*), dan makna (*meaning*). Dengan demikian, *game online* “Selamatkan Jakarta” merupakan permainan menggunakan medium internet yang memiliki pemaknaan semiotika. Komunikasi, dengan demikian, tidak lagi dipahami sebagai proses, tapi sebagai suatu peristiwa kebudayaan. Seperti dikemukakan Fiske (2007: 8-9), ada dua mazhab dalam memandang komunikasi, yakni mazhab proses dan mazhab semiotika. Pada yang kedua, komunikasi dipahami sebagai produksi dan pertukaran makna. Ia berkenaan dengan bagaimana pesan atau teks berinteraksi dengan orang-orang dalam rangka menghasilkan makna; yakni peran teks dalam kebudayaan kita. Ia menggunakan istilah pertandaan (*signification*), dan tidak memandang kesalahpahaman sebagai bukti yang penting bagi kegagalan komunikasi, hal itu mungkin akibat dari perbedaan budaya antara pengirim dan penerima. *Kedua*, sifat interaktivitas *media online*. Ini telah membawa konsekuensi-konsekuensi yang sangat berbeda bagi pemroduksi dan penerima pesan dibandingkan dengan bentuk-bentuk komunikasi konvensional lainnya.

Sejalan dengan tradisi semiotika ini, studi komunikasi menjadi jauh lebih menarik dan kaya karena fokus studi tidak lagi semata berpijak pada dampak (bagaimana dampak kampanye terjadi), tapi berfokus pada pesan itu sendiri beserta konteks yang melingkupi pesan itu dibangun. Dalam perspektif kritis, pesan selalu membawa muatan ideologis di mana ‘kekuasaan’ beroperasi. Dalam konteks inilah, studi atas *game online* “Selamatkan Jakarta” dalam kampanye Pemilukada DKI Jakarta 2012 menjadi menarik untuk

dilakukan. Pertanyaan besarnya adalah “Bagaimana pesan politik dikomunikasikan melalui beragam aspek penandaan dalam *game online* “Selamatkan Jakarta”? Makna denotasi dan konotatif seperti apa yang coba disampaikan oleh Jokowi-Ahok melalui *game online* “Selamatkan Jakarta”? Kemudian, dengan merujuk Roland Barthes, pertanyaan yang tidak kalah pentingnya untuk dijawab adalah bagaimana *game online* “Selamatkan Jakarta” pada akhirnya membangun suatu mitos tertentu mengenai sosok Jokowi-Ahok dalam keseluruhan pesan politiknya? Dengan mendasarkan pada analisis semiotika Roland Barthes, studi ini diharapkan mampu memahami dan memaknai pesan-pesan dalam keseluruhan teks dalam kampanye *game online* “Selamatkan Jakarta”.

Penelitian lain mengenai *game online* pernah dilakukan di antaranya oleh Helen W. Kennedy (2001) berjudul “*Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo*” yang membahas bagaimana sebuah *game* komputer tersusun atas sebuah informasi politis melalui konsep gender. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam *game* komputer (*game online*) sarat dengan muatan unsur politik yang menyangkut bermacam aspek dan di dalamnya terdapat arena pertarungan. Penelitian lainnya tentang *game online* juga dilakukan oleh Alexander R. Galloway (2004) dengan judul *Social Realism in Gaming*. Dalam penelitiannya diungkapkan salah satu representasi kehidupan nyata mengenai politik dalam sebuah *game*. Penelitian ini mengungkapkan bagaimana sebuah *game online* dipenuhi muatan isu politik yang saat itu berkembang dalam hubungan antara Amerika Serikat dan pemerintah Hisbullah Libanon.

Berdasarkan identifikasi yang dilakukan oleh Foot dan Schneider (dalam Setianto, 2013:104), internet digunakan sebagai sarana kampanye karena memiliki kapasitas dalam melaksanakan fungsi informasi (*informing*), pelibatan (*involving*), penghubungan (*connecting*) dan

pemobilisasian (*mobilizing*). Benoit (2005:232-234) menunjukkan keuntungan kandidat politik melakukan kampanye melalui internet, yakni: (1) Internet dapat menyebarkan informasi melalui media seperti televisi, radio dan surat kabar, (2) pengakses internet dari waktu ke waktu terus meningkat, (3) internet relatif tidak mahal, (4) internet memungkinkan kampanye untuk menyampaikan informasi kepada pemilih tanpa media penyaring, (5) internet memungkinkan cara kampanye untuk merespon cepat dengan biaya yang lebih murah daripada kampanye lewat media lain, (6) internet memungkinkan kandidat untuk menawarkan pesan lebih banyak dan lebih lengkap untuk pemilih, (7) internet memungkinkan kampanye dengan cara pengiriman pesan pribadi ke pemilih dan memungkinkan pemilih (melalui *chat room* atau jaringan lain) memiliki kesempatan untuk berkomunikasi secara pribadi memberikan tanggapan balik (*feedback*) pada informasi kampanye, (8) internet bisa bertindak interaktif, misalnya, mengumpulkan informasi dari pemilih dan atau tanggapan pengguna.

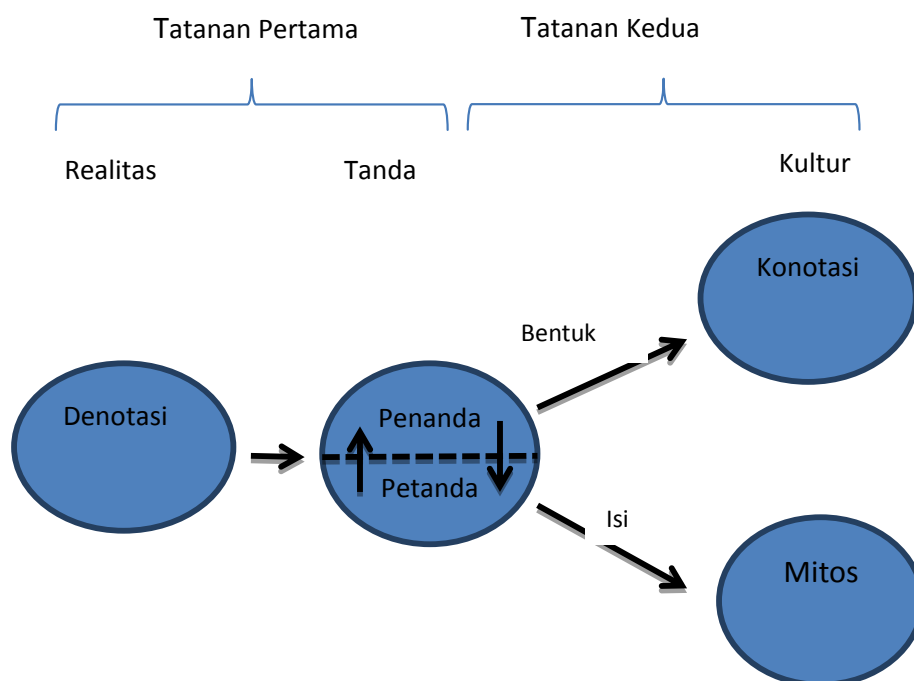
Beberapa kandidat politik melakukan kampanye menggunakan medium internet, di antaranya melalui *game* secara *online*. Menurut Liem (dalam Ramadhani, 2013:142) *internet game* adalah sebuah *game* atau permainan yang dimainkan secara *online* via internet, bisa menggunakan PC (*personal computer*), atau konsol *game* biasa (seperti PS2, X-Box, dan sejenisnya). Sementara Wallace mendefinisikan *game online* atau *internet games* dengan satu permainan (*game*) elektronik yang menyajikan interaksi dalam berbagai konsep lingkungan virtual yang memungkinkan terjadinya percakapan melalui MUDs (*Multi User Dungeons*), yaitu suatu kolom yang menghubungkan komunikator yang satu dengan komunikator yang lain dalam satu ruang virtual. Selain komunikasi *online*, kemungkinan fungsi lain yang bisa dimainkan dalam *game online* sebagai simulasi setting sosial nyata adalah adanya kemungkinan untuk membangun satu

perserikatan dan konflik-konflik tertentu antar karakter pemain (Wallace, 1999; Heckel, 2003; dalam Wibisono, 2010:7)

Penggunaan internet untuk kampanye melalui permainan secara *online*, dalam pembuatan makna pada tanda dan simbol, sangat erat kaitannya dengan pemberi pesan. Oleh karenanya, *game online* "Selamatkan Jakarta" mengandung pemaknaan semiotika. Menurut Littlejohn (2009:53), tradisi semiotika terdiri atas sekumpulan teori tentang bagaimana tanda-tanda merepresentasikan benda, ide, keadaan, situasi, perasaan, dan kondisi diluar tanda-tanda itu sendiri.

Secara sederhana, semiotika atau semiologi adalah ilmu tentang tanda. Semiotika adalah instrumen pembuka rahasia teks dan penandaan karena semiotika adalah puncak logis dari apa yang disebut Derrida

sebagai konsep atau representasi logis yang merupakan fungsi tanda sebagai ekspresi (dikutip dari Kurniawan, 2001:12). Menurut Pearce, sebuah tanda adalah *representamen* - makna tanda sesungguhnya adalah apa yang diacunya (Kurniawan, 2001:21). Sebuah tanda mengacu pada sesuatu (objeknya), untuk seseorang (*interpretant*-nya), dan dalam semacam respek atau penghargaan (*ground*-nya). Sementara itu, menurut Saussure, tanda dibedakan atas dua kategori, yakni penanda dan petanda. Penanda merupakan aspek material, apa yang diucapkan atau yang ditulis, sedangkan petanda merupakan aspek mental, yakni pikiran atau konsep atas tanda itu (Kurniawan, 2001:30). Roland Barthes mengembangkan lebih jauh gagasan Saussure tersebut dengan memunculkan gagasan dua tatanan pertandaan (*order of significations*), yakni denotasi, konotasi, dan mitos (lihat



Bagan 1. Dua Tatanan Pertandaan Barthes. Pada tatanan kedua, sistem tanda dari tatanan pertama disisipkan ke dalam sistem nilai budaya. (Sumber: John Fiske (2007: 122).)

sebagai "logosentrisme" budaya Barat, yakni rasionalitas yang memperlakukan makna

bagian 1).

Tatanan pertandaan pertama adalah

denotasi (Fiske, 2007:118). Tatanan ini menggambarkan relasi antara penanda dan petanda dalam tanda, dan antara tanda dengan referennya dalam realitas eksternal. Sementara itu, konotasi menggambarkan interaksi yang berlangsung tatkala tanda bertemu dengan perasaan atau emosi penggunaannya dan nilai-nilai kulturalnya. Menurut Barthes, hal itu terjadi ketika makna bergerak menuju ke arah subjektif atau setidaknya intersubjektif. Konotasi itu sendiri bersifat arbitrer, spesifik pada kultur tertentu meski seringkali mempunyai dimensi ikonik (Fiske, 2007:120). Dengan kata lain, denotasi adalah apa yang digambarkan tanda terhadap objek; sedangkan konotasi adalah bagaimana menggambarkannya. Pada signifikasi tahap kedua yang berhubungan dengan isi, tanda bekerja melalui mitos (Fiske, dalam Sobur, 2002:127-128).

Selain aspek denotasi dan konotasi, tatanan signifikasi Barthes juga melibatkan mitos. Merujuk Barthes, Fiske (2007:121) mengemukakan bahwa mitos adalah cerita yang digunakan suatu kebudayaan untuk menjelaskan atau memahami beberapa aspek realitas atau alam. Mitos primitif berkenaan dengan hidup dan mati, manusia dan dewa, baik dan buruk. Menurut Barthes (Fiske, 2007:121), mitos merupakan cara berfikir dari suatu kebudayaan tentang suatu, cara untuk mengkonseptualisasikan atau memahami sesuatu. Disini, Barthes mengemukakan bahwa mitos merupakan mata rantai dari konsep-konsep terkait.

Lebih jauh, Barthes menegaskan bahwa cara kerja pokok mitos adalah untuk menaturalisasikan sejarah. Ini menunjukkan kenyataan bahwa mitos merupakan produk kelas sosial yang mencapai dominasi melalui sejarah tertentu (Fiske, 2007:122). Hal ini berarti bahwa peredaran mitos tersebut mesti dengan membawa sejarahnya, tapi operasinya sebagai mitos membuatnya mencoba menyangkal hal tersebut dan menunjukkan maknanya sebagai alami, dan bukan bersifat historis atau sosial. Mitos memistifikasi atau

mengaburkan asal-usulnya sehingga memiliki dimensi sosial dan politik. Mitos itu sendiri bersifat dinamis. Mitos berubah dan beberapa di antaranya dapat berubah dengan cepat guna menyesuaikan dengan kebutuhan perubahan dan nilai-nilai kultural di mana mitos itu sendiri menjadi bagian kebudayaan tersebut (Fiske, 2007:125).

METODE

Sesuai pertanyaan penelitian dan tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini, maka penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode semiotika. Menurut Stokes (2003:76), jika makna sesuatu yang ingin Anda kaji, khususnya media visual, semiotika bisa merupakan pendekatan terbaik bagi Anda. Dalam penelitian ini, metode semiotika yang digunakan adalah metode semiotika Roland Barthes.

Data penelitian dikumpulkan melalui beragam cara, di antaranya adalah (1) dokumentasi, "*game online Selamatkan Jakarta*"; (2) kepustakaan, yakni buku-buku literatur, jurnal penelitian serta internet (*website*).

Sesuai metode penelitian, analisis dalam penelitian ini adalah analisis semiotika Roland Barthes. Proses analisis data meliputi: (a) Analisis pada level denotasi, yakni makna melekat apa adanya pada tanda dalam elemen visual; (b) analisis pada level konotasi, makna yang perumusannya berkaitan dengan konteks dimana tanda-tanda itu bekerja; (c) analisis pada level mitos, yakni membongkar ideologi yang tersembunyi dalam pesan *game online* tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Gambaran Umum *Game Online "Selamatkan Jakarta"*

Game online "Selamatkan Jakarta"

merupakan sebuah permainan dengan tokoh utama Jokowi, kandidat Gubernur Daerah Khusus Ibu Kota Jakarta periode 2012- 2017. *Game online* "Selamatkan Jakarta" diadaptasi dari *game* yang sangat populer, *Angry Bird*, yang dimodifikasi melalui berbagai gaya permainan. Tokoh jagoan dalam *game* bermuatan politis ini adalah Jokowi, yang mempunyai misi menyelamatkan Jakarta dengan senjata utama buah tomat. Dalam permainan ini, Jokowi melempar buah tomat dengan sasaran keempat musuhnya sebagai lambang permasalahan yang ada di Jakarta, yakni 'oknum pejabat', 'pengusaha hitam', 'pelaku kriminal', dan 'sampah'. Dalam permainan ini, Jokowi tidak boleh salah sasaran. Lemparan harus tepat sasaran, dan tidak boleh mengenai warga Jakarta. Setelah membuka

mengepalkan tangan ke udara. Baju kotak-kotak yang merupakan ciri khas Jokowi menjadi penanda berikutnya atas kandidat tersebut. Begitu juga dengan potongan rambut dan kacamata yang dikenalkan oleh Ahok.

Menurut Berger (2010:104), pakaian, model rambut, jenis kacamata, bahasa tubuh, perawakan, ekspresi wajah, penggunaan bahasa digunakan untuk membentuk kesan, gambaran dan menyatakan identitas. Gambar 1, sebagaimana bisa dilihat dari aspek penandaannya, mengukuhkan identitas Jokowi dan Ahok sebagai calon gubernur dan wakil gubernur. Sementara itu, identitas Jakarta dikukuhkan melalui aspek penandaan seperti gedung-gedung pencakar langit, Tugu Monas, dan patung Selamat Datang. Ketiganya identik



Gambar 1

level baru, musuh-musuh bermunculan, jumlah warga yang harus dilindungi juga semakin banyak. Setiap menyelesaikan satu permainan selalu ada foto berkaitan dengan Jokowi-Ahok serta *tagline* kata-kata bijak berupa ajakan untuk mendukung pasangan Jokowi-Ahok.

Gambar 1 menunjukkan beberapa aspek penandaan terkait calon gubernur dan wakil gubernur Jakarta, Jokowi-Ahok. Pasangan kandidat ditunjukkan oleh dua gambar kartunis, Jokowi-Ahok yang

dengan Jakarta. Aspek penandaan lainnya yang tidak kalah pentingnya adalah tomat. Secara denotatif, tomat adalah buah. Namun, dalam makna konotatifnya, tomat sering digunakan untuk mengungkapkan ketidakpuasan masyarakat, terutama tomat busuk. Masyarakat yang tidak puas biasanya melempari tomat busuk kepada pihak-pihak yang dianggapnya bertanggung jawab. Misalnya, kantor bupati dilempari tomat busuk. Dengan demikian, penggunaan tomat dalam *game* ini bukan bersifat kebetulan, tapi

mempunyai makna ideologis tertentu. Dalam *game online* “Selamatkan Jakarta”, Jokowi direpresentasikan dalam tiga citraan berbeda yang saling terkait. *Pertama* sebagai pribadi yang menyenangkan, dapat dipercaya, bersih dari Kolusi, Korupsi dan Nepotisme (KKN). *Kedua*, sosok pimpinan yang merakyat, memiliki perhatian dan mengayomi semua warga masyarakat utamanya terhadap *wong cilik* yang termarginalkan. *Ketiga*, sebagai pribadi yang komunikatif, membuka ruang dialog, mengedepankan pendekatan persuasif daripada tindakan represif.

2. Analisis Penandaan *Game Online* “Selamatkan Jakarta”

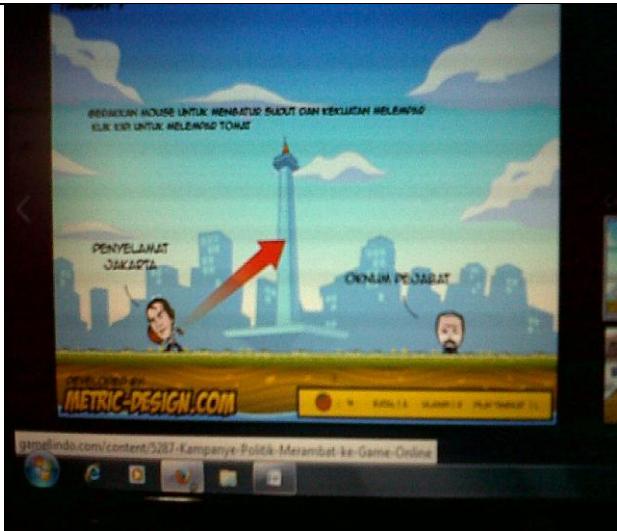
a. Level Pertama Jokowi vs Pejabat

Aspek penandaan pada level Jokowi vs Pejabat bisa dirinci sebagai berikut. ‘Oknum pejabat’ ditunjukkan dengan penanda: wajah berkerut, berkumis tebal, tulisan ‘oknum pejabat’, dan *tagline* ‘Rapikan Birokrasi’. Secara konotatif, gambaran pejabat semacam itu merujuk pada ketidakpedulian, yang berlawanan secara diametral dengan gambaran pejabat yang seharusnya rendah hati dan melayani. Pejabat yang mempunyai

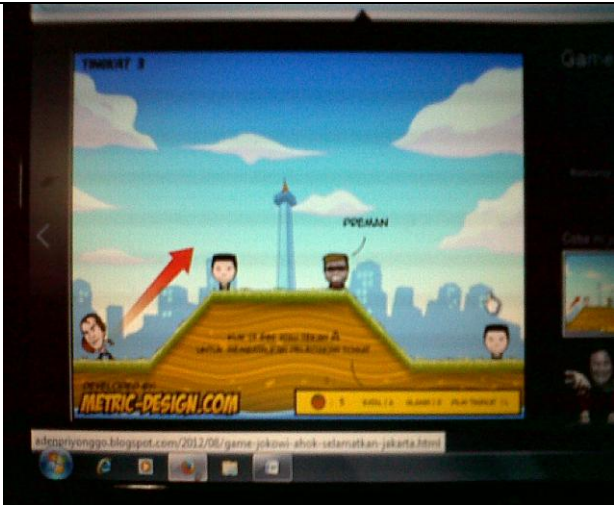
kepedulian tinggi. Dalam konteks ini, korupsi sebenarnya berangkat dari rasa ketidakpedulian. Orang korupsi sebenarnya adalah orang-orang yang tidak peduli terhadap uang yang diambilnya, bahwa uang itu milik rakyat dan bahwa korupsi yang ia lakukan merugikan masyarakat banyak, menghambat pembangunan, dan sebagainya. Tokoh Jokowi dalam *game* itu lantas melempari pejabat-pejabat korup tersebut, pejabat-pejabat yang tidak peduli dan arogan. Makna konotatifnya adalah Jokowi yang akan memberantas korupsi, menyingkirkan birokrat korup, dan merapikan birokrasi dengan memberantas oknum pejabat yang terlibat Kolusi Korupsi dan Nepotisme (KKN). Rangkaian penanda dan petanda ini sebenarnya tidak terlepas dari persoalan korupsi yang menimpa Jakarta dan juga kasus-kasus lain di Indonesia. Sebagaimana dilansir *kompas.com* (13/1/2014), kasus korupsi atau penyelewengan uang negara telah menyeret sembilan pejabat yang kemudian ditetapkan menjadi tersangka oleh pihak Kejaksaan. Hampir keseluruhan tindak penyelewengan dana tersebut dilakukan pada pemerintahan mantan Gubernur DKI Jakarta Fauzi Bowo (Foke).

Tabel 1.

Klasifikasi Penanda dan Petanda pada *Game Online* “Selamatkan Jakarta”
Level Jokowi vs Oknum Pejabat

Jokowi VS Oknum Pejabat	Penanda (<i>Signifier</i>)	Petanda (<i>Signified</i>)
	“wajah polos” “baju kotak-kotak” “senjata buah tomat” “Penyelamat Jakarta”	Jokowi sang penyelamat Jakarta merapikan birokrasi dengan memberantas oknum pejabat yang terlibat KKN.
	“Wajah berkerut” “Berkumis tebal” “Oknum Pejabat” “Rapikan birokrasi”	

Tabel 2
Klasifikasi Penanda dan Petanda pada Game Online “Selamatkan Jakarta”
Level Jokowi vs Preman

Jokowi vs Preman	Penanda (<i>Signifier</i>)	Petanda (<i>Signified</i>)
	“wajah polos” “baju kotak-kotak” “buah tomat” “Penyelamat Jakarta”	Jokowi sang penyelamat Jakarta memberantas premanisme
	“wajah menyerigai” “kaca mata hitam siberat” “topi baret” “preman”	

Berita yang dilansir oleh *kompas.com* (13/1/2014), tersebut mengindikasikan betapa mengguritanya masalah korupsi yang dilakukan oleh oknum pejabat. Masyarakat masih berhadapan dengan oknum birokrat dan aparat yang tidak jujur atas pelayanan yang sudah semestinya diberikan sebagai abdi negara dan masyarakat. Oleh karena itu, setelah memenangkan permainan dalam level Jokowi vs Oknum Pejabat ini, muncul *tagline* ‘Rapikan Birokrasi’ disertai gambar baju seragam pegawai berlogo pemerintah DKI yang kusut dan ada setrika di atasnya. Dalam makna denotatifnya, merapikan baju dilakukan dengan menggunakan setrika. Namun, dalam makna konotatifnya, birokrasi yang menggunakan baju kusut tadi adalah birokrasi yang korup, dan karenanya harus

dirapikan. Makna konotatif dari pesan tersebut bahwa Jokowi bertekad untuk merapikan birokrasi dalam masa pemerintahannya. Pesan politik yang dikomunikasikan dalam permainan tersebut adalah bahwa Jokowi bertekad untuk membersihkan oknum pejabat yang tidak bertanggung jawab.

b. Level Jokowi vs Preman

Tokoh preman pada level ini ditunjukkan dengan penanda: wajah menyeringai, topi dan kaca mata hitam model Siberat (tokoh penjahat yang suka merampok dalam kartun Donald Bebek), tulisan ‘preman’, serta *tagline* ‘Jakarta bebas dari kekerasan’. Secara konotatif, hal itu mencerminkan gambaran buruk preman yang selalu menyebarkan ketakutan dan kekerasan.

Tabel 3.
Klasifikasi Penanda dan Petanda pada *Game Online “Selamatkan Jakarta”*
Level Jokowi vs Pengusaha Hitam

Jokowi vs Pengusaha Hitam	Penanda (<i>Signifier</i>)	Petanda (<i>Signified</i>)
	“wajah polos” “baju kotak-kotak” “senjata buah tomat” “Penyelamat Jakarta”	Jokowi sang penyelamat Jakarta memberantas pengusaha hitam
	“wajah bermuka asam” “dahi berkerut” “jidat lebar” “berkaca mata ryben” “Menggunakan pakaian penutup leher hitam” “pengusaha hitam”	

Level Jokowi vs Preman ini berangkat dari konteks maraknya premanisme di Ibu Kota. Polda Metro Jaya mencatat bahwa sedikitnya ada 210 aksi premanisme yang terjadi di Jakarta selama Januari-Agustus 2012 (news.detik.com/2012). Preman, menurut Kunarto (Sulistiawan, 2011:24), adalah orang/individu dan atau kelompok orang yang tidak berpenghasilan tetap, tidak mempunyai pekerjaan yang pasti. Mereka hidup atas dukungan orang-orang yang terkena pengaruh keberadaannya. Karena tidak bekerja dan harus bertahan hidup, mulanya, mereka berbuat apa saja yang dapat menghasilkan uang. Namun, karena dia melihat ada orang-orang penakut yang dapat dimintai uang, maka kemudian melakukan penekanan fisik maupun psikis agar orang yang ditekan

tersebut mau mendukung kebutuhannya. Sikap, tindakan, perilaku para preman itulah yang disebut sebagai premanisme. Praktik premanisme terwujud dalam berbagai modus seperti pengancaman, pemalakan, pemerasan, pengrusakan, penganiayaan bahkan tak jarang sampai ke tingkat pembunuhan. Oleh karenanya, segala bentuk aksi premanisme senantiasa mengganggu keamanan dan ketertiban masyarakat.

Fenomena premanisme mulai merebak ketika kondisi ekonomi semakin sulit dan pengganggu semakin meningkat. Tekanan ekonomi untuk membiayai kebutuhan hidup yang semakin besar mendorong manusia usia produktif yang tidak mempunyai ketrampilan/keahlian untuk mencari cara guna mendapatkan penghasilan. Mereka melakukan apapun

untuk mempertahankan hidupnya, termasuk melakukan tindakan yang tergolong dalam aksi premanisme.

Level ini hendak memberikan pesan kepada khalayak bahwa Jokowi, sang penyelamat Jakarta, akan memberantas aksi premanisme. Pesan politik yang dikomunikasikan melalui *game online* "Selamatkan Jakarta" pada level Jokowi vs Preman adalah, dalam upaya mewujudkan Jakarta baru tanpa kekerasan, Jokowi akan memberantas praktik premanisme sehingga tercipta situasi dan kondisi yang aman dan tertib. Dibandingkan dengan level Jokowi vs Pejabat, Jokowi vs Preman ini relatif lebih sulit karena pemain harus hati-hati dalam melempar tomat. Posisi preman ditempatkan di tengah-tengah dua orang warga yang seharusnya dilindungi (Lihat gambar 2). Ini memberikan pesan bahwa memberantas preman jauh lebih sulit dibandingkan dengan pejabat karena preman berada di tengah-tengah masyarakat.

c. Jokowi vs Pengusaha Hitam

Pada level Jokowi vs Pengusaha Hitam, 'pengusaha hitam' direpresentasikan oleh penanda-penanda seperti wajah bermuka asam, dahi berkerut dan lebar, berkacamata riben hitam serta tulisan 'pengusaha hitam'. Secara konotatif, hal itu hendak merepresentasikan pengusaha hitam dalam gambaran


yang didominasi gelap, sebagai orang-orang yang melanggar hukum.

Level ini pada dasarnya ingin menegaskan suatu pesan tekad Jokowi untuk memberantas pengusaha hitam. Dalam dunia usaha, para pengusaha menjalankan usahanya, hasil yang diinginkan adalah margin keuntungan materi yang sebesar-besarnya. Namun, pengusaha hitam bukan hanya terkait dengan maksimalisasi keuntungan. Menurut Ciputra (2012), *entrepreneur* (pengusaha) seperti dalam profesi lainnya, mengenal istilah 'hitam' dan 'putih', yang dimaksud disini adalah kelompok yang bertindak sewenang-wenang demi kepentingannya sendiri dan mereka yang memperhatikan keselarasan dan harmoni antara bisnis yang dimiliki dengan unsur lain di sekitarnya. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pengusaha hitam, yakni pengusaha yang mencari keuntungan meski melanggar aturan serta merugikan masyarakat. Tujuannya adalah menumpuk keuntungan pribadi demi memperkaya diri melalui kecurangan, dan mengabaikan empati. Ini pada akhirnya menciptakan keserakahan yang menghambat peningkatan kesejahteraan masyarakat.

Fenomena maraknya pengusaha hitam sering kali dikaitkan dengan adanya hubungan 'mesra' antara pengusaha dan penguasa, yakni pengusaha mempunyai kedekatan

Tabel 4.

Klasifikasi Penanda dan Petanda pada *Game Online* "Selamatkan Jakarta"
Level Jokowi vs Sampah

Jokowi vs Sampah	Penanda (Signifier)	Petanda (Signified)
	" wajah polos" " baju kotak-kotak" " senjata buah tomat" " Penyelamat Jakarta"	Jokowi sang penyelamat Jakarta akan menyelesaikan persoalan sampah
	" kotak persegi empat" "karung plastik" " sampah "	

husus dengan birokrasi. Kedekatan khusus tersebut sering dikaitkan dengan hal-hal yang bernuansa negatif, yakni pengusaha mendekati pemegang kekuasaan, dan hal itu dilakukan untuk mendapatkan kemudahan dalam menjalankan usahanya ataupun mendapatkan jatah proyek dari pemerintah. Ketika pengusaha dan birokrat mempunyai kedekatan khusus akan mengundang terjadinya kolusi, yaitu suatu bentuk kerja sama saling menguntungkan antara pengusaha hitam dan birokrat. Pengusaha hitam biasanya juga pengemplang pajak, pelaku pencemaran lingkungan, dan sebagainya. Pada intinya, pengusaha hitam tidak baik bagi upaya membangun kesejahteraan bersama.

d. Jokowi vs Sampah

Pada level Jokowi vs Sampah, 'sampah' ditunjukkan dengan penanda: kotak persegi empat. Sampah melambangkan kekumuhan, dan menjadi persoalan yang sulit diatasi di kota-kota besar seperti Jakarta. Makna konotatif dalam permainan di level Jokowi vs Sampah ini adalah Jokowi sang penyelamat Jakarta akan menyelesaikan persoalan sampah yang selama ini ada di Jakarta.

Jakarta telah menyandang predikat sebagai ibu kota negara dan pusat pemerintahan negara Republik Indonesia. Jakarta juga merupakan kota metropolitan yang tergolong modern dengan gedung perkantoran bertingkat, hotel berbintang, apartemen, *superstore* dan sebagainya yang menunjukkan geliat modernisasi. Seiring dengan pembangunan kota-kota semacam itu, sampah menjadi persoalan yang sulit diatasi. Jakarta juga mengidap hal itu.

3. Mitos dalam *Game Online* "Selamatkan Jakarta"

Mitos dipahami sebagai sesuatu yang berfungsi untuk mengungkapkan dan memberikan pembenaran bagi nilai-nilai dominan yang berlaku dalam suatu periode tertentu. Mitos merupakan operasi ideologi

yang terdapat dalam konotasi (Budiman, dalam Sobur, 2004:71). *Game online* ini membangun beberapa mitos, terutama terkait Jokowi dalam upaya mewujudkan "Jakarta Baru" dengan jalan "Selamatkan Jakarta".

Mitos pertama yang bekerja dalam *game online* "Selamatkan Jakarta" adalah kata-kata "Selamatkan Jakarta" itu sendiri. Kata 'selamatkan' berarti menghindarkan, mengikhtiarkan supaya selamat. Disini, Jokowi hendak membangun suatu mitos bahwa Jakarta dalam kondisi kritis, dalam situasi bahaya yang memerlukan tindakan penyelamatan segera. Dalam waktu bersamaan, dengan menunjukkan Jokowi sebagai tokoh sentral dalam *game*, jika Jakarta ingin selamat maka harus memilih Jokowi dan pasangannya. Ini karena Jokowi-lah yang akan mampu mengatasi permasalahan-permasalahan Jakarta yang direpresentasikan dalam game ini ke dalam empat hal, yakni pejabat yang korup, pengusaha hitam, preman, dan sampah. Dengan kata lain, Jokowi 'dimitoskan' menjadi penyelamat Jakarta karenanya harus dipilih, dan jika tidak maka Jakarta tidak akan selamat. Di sisi lain, kata 'selamatkan' juga membentuk makna pemerintahan sebelumnya yang gagal. Ini sebuah mitos baru karena kegagalan seyogianya mempunyai ukuran-ukuran yang jelas. Mengatakan bahwa pemerintahan sebelumnya gagal menjadi sulit diterima ketika kegagalan itu sendiri tidak diberi batas-batas yang jelas.

Mitos berikutnya yang bekerja dalam game ini adalah representasi atau citraan-citraan yang dibangun mengenai pengusaha hitam dan juga preman. Kedua subjek itu senantiasa digambarkan dengan menggunakan kaca mata hitam dengan citraan yang tidak menyenangkan. Disini, ada suatu mitos penandaan yang bekerja dalam merepresentasikan kedua hal itu, yakni warna hitam. Hitam yang selalu diidentikan dengan dunia kejahatan, dunia kriminalitas. Padahal, hitam juga mengandung makna duka, atau dalam suatu tuturan *fashion* hitam berarti juga keindahan. Dengan demikian, para

pembuat game “Selamatkan Jakarta” ini berusaha mengukuhkan mitos selama ini bahwa para penjahat identitas dengan penandaan hitam meskipun dalam realitasnya tidak demikian. Para pengusaha hitam, misalnya, adalah orang-orang-orang yang penampilan sebenarnya tidak berbeda jauh dengan pengusaha-pengusaha bersih lainnya.

Mitos berikutnya adalah simplifikasi persoalan Jakarta ke dalam empat hal, yakni pejabat korup, preman, pengusaha hitam, dan sampah. Sebagai ibu kota negara, Jakarta mempunyai persoalan yang jauh lebih rumit dibandingkan dengan pejabat korup, preman, sampah, dan juga pengusaha hitam. Persoalan-persoalan itu juga bukan khas Jakarta. Sebaliknya, persoalan itu terjadi di banyak kota-kota besar di dunia. Dengan demikian, mencitrakan Jakarta dengan pejabat korup, preman, pengusaha hitam, dan juga sampah menegasikan realitas Jakarta yang lain, Jakarta sebagai pusat pertumbuhan ekonomi, pusat kebudayaan, pemerintahan, dan sebagainya.

Dari keseluruhan mitos-mitos yang telah dipaparkan di atas, mitos bahwa Jokowi sebagai penyelamat Jakarta menjadi yang paling fundamental. Sebagaimana terepresentasi ke dalam keseluruhan aspek penandaan, Jokowi merupakan sosok yang direpresentasikan sebagai penyelamat Kota Jakarta dari kerusakan-kerusakan yang ditimbulkan oleh pejabat korup, pengusaha hitam, preman, dan sampah. Dalam realitasnya, tentu saja, tidak demikian. Ada banyak tokoh yang mungkin bisa menyelesaikan persoalan-persoalan Jakarta, dan mungkin bahkan mempunyai kapasitas yang jauh lebih bagus dibandingkan Jokowi. Namun, *game online* “Selamatkan Jakarta” telah menciptakan suatu konstruksi bahwa Jokowi sebagai satu-satunya orang yang bisa menyelamatkan Jakarta dari kerusakan-kerusakan yang ditimbulkan oleh permasalahan yang direpresentasikan dalam *game online* ini.

Diluar mitos-mitos di atas, sebagai suatu ideologi yang bekerja dalam konotasi,

game online “Selamatkan Jakarta” juga menyebarkan suatu isme lain, yakni optimisme. Menurut Mangunhardjana (1997:12), optimisme merupakan sikap yang dapat memberi semangat pada diri sendiri atau pada orang lain. Menjadi seseorang yang optimis dan berpandangan positif dalam hidup dapat meningkatkan nilai kehidupan. Menjadi optimis bukan berarti menunggu hal-hal untuk terjadi dengan sendirinya dan bukan juga dengan mengharapkan sesuatu yang baik akan jatuh ke tangan kita tanpa melakukan apa-apa. Namun, ini berarti percaya bahwa yang terbaik akan terjadi, dan pada saat yang sama membuat keputusan, melakukan tindakan sesuai dengan keputusan yang diambil dan mewujudkannya.

Optimisme terlihat dalam *game online* ini, yakni pada tingkat kesulitan dari permainan ini. Semakin tinggi levelnya semakin banyak rintangan yang harus dilalui. Dalam Pemilu 2012 DKI Jakarta putaran ke-2, pasangan Jokowi-Ahok hanya didukung oleh dua partai, yakni PDI Perjuangan dan Partai Gerindra yang *notabene* pada Pemilu 2009 tidak banyak memperoleh suara. Sebaliknya, Foke-Nara didukung oleh banyak parpol, yakni Partai Demokrat, Partai Golkar, Partai Keadilan Sejahtera, Partai Persatuan Pembangunan, Partai Kebangkitan Bangsa, Partai Amanat Nasional, Partai Hanura dan partai-partai nonparlemen lainnya. Meskipun petahana (*incumbent*) didukung oleh banyak partai, serta pasangan Jokowi-Ahok diterpa berbagai isu bernuansa SARA yang tergolong kampanye hitam (*black campaign*), Jokowi tetap optimis menghadapi berbagai rintangan untuk mencapai keberhasilan.

PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa kampanye politik yang dilakukan oleh pasangan Jokowi – Ahok melalui *game online* “Selamatkan Jakarta” adalah dalam upaya membangun

komunikasi politik dengan masyarakat pemilih. Jokowi mengampanyekan satu spirit perubahan dalam satu *tagline* kerja “Jakarta Baru”. Beragam pertandaan yang terdapat dalam *game online* tersebut mengandung makna “Jakarta Baru” yang bersih dari KKN (korupsi, kolusi dan nepotisme), terhindar dari kejahatan premanisme, serta bebas dari masalah sampah.

Mitos/Ideologi yang mengandung pesan-pesan politik dikomunikasikan untuk memengaruhi pandangan publik terhadap Jokowi. Dalam *game online* tersebut, ada tiga mitos yang bekerja yang secara keseluruhan berusaha untuk menokohkan Jokowi sebagai pribadi yang dapat dipercaya, bersih dari Kolusi, Korupsi dan Nepotisme (KKN). Sosok pimpinan yang merakyat, perhatian dan mengayomi semua warga masyarakat utamanya terhadap *wong cilik* yang termarginalkan. Sebagai pribadi yang komunikatif, membuka ruang dialog, mengedepankan pendekatan persuasif.

Setidaknya, ada tiga mitos yang bekerja dalam *game online* tersebut, yakni mitos mengenai Jakarta yang harus diselamatkan seolah-olah berada dalam bencana besar. Sang Dewa Penyelamat yang kemudian menjadi mitos baru adalah Jokowi. Mitos lainnya bekerja pada aspek penandaan dalam citra-citra yang dibangun mengenai sosok orang-orang jahat, dalam hal ini pengusaha hitam dan preman. Hitam, dalam hal ini selalu diidentikkan dengan orang-orang jahat meskipun ia mempunyai dimensi pemaknaan lainnya. Terakhir, mitos sampah, pejabat korup, pengusaha hitam, dan preman. Masalah ini menjadi mitos tentang Jakarta meskipun hal itu sebenarnya juga terjadi di kota-kota besar lain di dunia.

Pada dasarnya, penggunaan tanda-tanda yang mengandung mitos terkait dengan penokohan Jokowi, berfungsi untuk mengungkapkan dan memberikan pembenaran yang merefleksikan dan memengaruhi pemahaman khalayak tentang realitas ciptaan, yang dibangun atas nama kesadaran bersama,

sehingga menjadi ideologi bersama. Kesadaran bersama dapat melahirkan kesetiaan, kebanggaan dan komitmen, sehingga diharapkan menghasilkan efek mendukung dari khalayak, dalam hal ini warga Jakarta yang mempunyai hak pilih.

DAFTAR PUSTAKA

- Benoit, P.J. & Benoit, W.L. “Criteria for Evaluating Political Campaign Web-pages”. *Southern Communication Journal* 70 (3), (2005): 230-247.
- Berger, Arthur Asa. *Pengantar Semiotika, Tanda-Tanda Dalam Kebudayaan Kontemporer*. Diterjemahkan oleh Dwi Satrianto. Yogyakarta: Tiara Wacana, 2010.
- Fiske, John. *Cultural and Communication Studies: Sebuah Pengantar Paling Komprehensif*. Diterjemahkan oleh Yosaf Iriantara dan Idi Subandy Ibrahim, Bandung: Jalasutra, 2007
- Galloway, Alexander R. “Social Realism in Gaming”. *The International Journal of Computer Research*. Vol 4, Issue 1, November 2004. Diakses pada 9 Juni 2014. <http://www.games studies>.
- Kennedy, Helen W. *Lara Croft: “Feminist Icon or Cyberbimbo”*. *The International Journal of Computer Research* Vol 2, Issue 2, December 2002. Diakses pada 9 Juni 2014. <http://www. games studies>.
- Kurniawan, *Semiologi Roland Barthes*, Jakarta: Yayasan Indonesiatara, 2001
- Mangunhardjana, A. *Isme- Isme dalam Etika dari A sampai Z*. Yogyakarta: Kanisius, 1997
- Littlejohn, Stephen W. & Karen A. Foss. *Teori*

Komunikasi. Diterjemahkan oleh Mohammad Yusuf Hamdan, Jakarta: Salemba Humanika. 2009.

Ramadhani, Ardi. "Hubungan Motif Bermain *Game Online* dengan Perilaku Agresivitas Remaja". *e-Journal Ilmu Komunikasi 1 (1)*, (2013): 136-158. Samarinda: Universitas Mulawarman.

Setianto, Widodo, Agus. "Model Pengelolaan Komunikasi Politik di Media *Online*". *Jurnal IPTEK-KOM, Volume 15 No. 2* (Desember 2013): 103-115. Yogyakarta: Balai Pengkajian dan Pengembangan Komunikasi dan Informatika (BPPKI) Yogyakarta.

Sobur, Alex, *Analisis Teks Media, Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik dan Analisis Framing*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002.

Sulistiawan, Luthfi. *Pemberantasan Aksi Premanisme di Kawasan Pasar Tanah Abang Oleh Polsek Metro Tanah Abang*. Jakarta: Tesis Fakultas Pasca Sarjana Program Studi Kajian Ilmu Kepolisian UI, 2011.

Syawie, Mochamad, "Kemiskinan dan Kesenjangan Sosial". *Jurnal Penelitian Informatika, Vol. 16 No. 03* (2011): 213-219. Jakarta: Puslitbang Kementerian Sosial.

Stokes, Jane. *How To Do Media and Cultural Studies*. Diterjemahkan oleh Santi Indra Astuti, Yogyakarta: Bentang Pustaka, 2007.

Wibisono, Susilo, "Kegemaran Bermain Game Online Pada Mahasiswa". *Naskah Publikasi Fakultas Psikologi UII*, Yogyakarta, 2010.

Sumber Internet

Aziza, Kurnia, Sari, *Bersih-Bersih Pejabat DKI Terduga Korupsi di Era Foke*, <http://megapolitan.kompas.com>, diakses 13/1/2014.

Amelia, Mei, Polisi: Aksi Premanisme di Jakarta, <http://news.detik.com/2012>, diakses 2/2/2014.

Ciputra, *Tentang Entrepreneur Hitam dan Putih*, www.ciputraentrepreneurship.com/, 19 Desember 2012, diakses 10/2/2014.

